# Gale Gunner

ゲイルガンナー

ASCII

PlayStation

# CONTENTS もくじ


| | |
|---|---|
| ストーリー | 1ページ |
| コントローラ操作 | 2ページ |
| ゲームの始め方 | 3ページ |
| ストーリーモード | 4ページ |
| セーブ・ロードについて | 4ページ |
| ゲームの流れ | 5ページ |
| ゲームオーバーについて | 5ページ |
| ハンガー画面 | 6ページ |
| 戦闘画面 | 10ページ |
| フリーバトル | 12ページ |
| サービス画面 | 13ページ |
| キャラクター紹介 | 14ページ |
| T.W.R紹介 | 16ページ |
| Q&A | 20ページ |


## はじめに

このたびは、PlayStation専用ソフト「ゲイルガンナー」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこのソフトの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「ソフトの解説書」は大切に保管してください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 02596

## GaleGunner Story

人類が活躍の場を宇宙に求めた頃　　。

未知の惑星に文明の痕跡を発見した人類は、それを「AR（地球文明圏外遺跡）」と名付けた。
やがて「AR」確保のために、宇宙遺跡探索業者「XEXAR（ゼクサー）」という
職業が生まれることになった。「XEXAR」は「T.W.R（戦闘用人型兵器）」を操り、
その任務を遂行していった。
P9441-SS-03 スタグナント星系3番惑星、通称「インフェルノ・ブルー」と呼ばれる
その星にも「AR」は存在した。調査のため数多くの「XEXAR」がその星に向かったが、
帰還した者は誰もいなかった。
今、1人の「XEXAR」がその星に向かう。男の名は「グレイブ・アクセル」その名を
知らぬ者はない超一流「XEXAR」である。
この星でアクセルを待ち受けるものとは一体何か　　。

# Controller コントローラ操作

## メニュー時

## ドラマ時

ドラマは、◎ボタンかSTARTボタンを押すとスキップできます。

操作方法は、アナログコントローラと同じです。

## 戦闘・トレーニング時

※戦闘時のキー操作は、サービス画面の「Controller」(13ページ)で変更することができます。
※アナログコントローラ(DUALSHOCK)は振動機能のみ対応しています。
※振動のON/OFFは「サービス画面」の「Vibration」(13ページ)で変更してください。LEDの点灯/消灯に関わらず振動します。



# Opening ゲームの始め方

プレイステーション本体にCD-ROMをセットし、電源を入れてください。
オープニングムービー終了後(ムービーはSTARTボタンか◎ボタンでスキップできます)、タイトル画面が表示されます。

### Continue コンティニュー

ストーリーモードの続きを始める時に選択します。
メモリーカードからデータをロードします。(4ページ)

### New Game ニューゲーム

メインゲームであるストーリーモードです。
ストーリーモードを最初から始める時に選択します。

### Free Battle フリーバトル

対戦モードです。(12ページ)

### Service サービス

キーコンフィグ等の各種設定を行ないます。(13ページ)

# Story mode ストーリーモード

メインゲームであるストーリーモードでは、主人公「グレイブ・アクセル」となり
エピソードをクリアしていきます。
ストーリーモードを最初から始める時は「New Game」を選択して、◎ボタンを押してください。
続きから始める時は「Continue」を選択して、メモリーカードからデータをロードしてください。

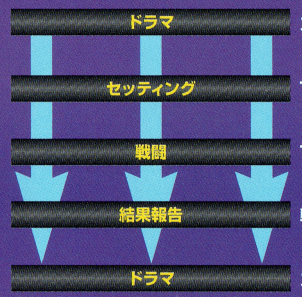
# Save&load セーブ・ロードについて

「ゲイルガンナー」では、別売りのメモリーカードを使うことにより、ゲーム途中でデータを保存することができます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口（1か2）にメモリーカードをセットしてからゲームをスタートしてください。ストーリーモードの進行とT.W.Rのセッティングが記録されます。ストーリーモードのデータは、4つのファイルまでセーブできます。セーブ・ロードする時は、画面の指示に従ってください。なお「ゲイルガンナー」はメモリーカードのデータ記録用ブロックを1ブロック使用します。

※メモリーカードがなくてもゲームはできますが、セーブできませんのでご注意ください



# Game system ゲームの流れ




ストーリーが進行します。

T.W.Rのセッティングをします。

T.W.Rによる1対1のバトルです。

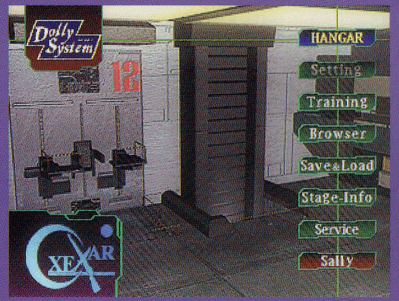
戦闘に勝利すると敵のTWRとサブユニットが手に入ります。

ストーリーが進行します。

# Game over ゲームオーバーについて

手持ちのT.W.Rが全て破壊されるとゲームオーバーです。
また、6面・10面では一度でも敗退すると、その場でゲームオーバーとなります。
「撤退」もできません。

# Hanger ハンガー画面




ストーリーモードのメイン画面です。
ここで様々な操作を行ないます。

- Setting
  - T.W.R
    - Coloring
    - Naming
  - SubUnits
- Training
  - Act-Training
  - Btl-Training
- Browser
- Save&Load
  - Save
  - Load
  - Exit
- Stage-Info
- Service
- Sally

## Setting　Setting　セッティング

ここではT.W.Rのセッティングを行ないます。

### ●T.W.R　T.W.R関連のセッティングを行ないます。

**Select セレクト**
T.W.Rを選択します。
エピソードをクリアすることによって、敵のT.W.Rを手に入れることができます。

**Coloring カラーリング**
T.W.Rのカラーを変更することができます。

**Default デフォルト**
初期設定のカラーに戻します。

**Custom カスタム**
パーツごとの細かい色調整ができます。
方向キーで調整して◎ボタンで決定します。

**Color1～3 カラー**
予め用意した3種類のカラーパターンを選択できます。

**Naming ネーミング**
T.W.Rの名称を変更することができます。
方向キーで移動、◎ボタンで文字を決定します。
L1・R1ボタンで入力位置を移動します。

### ●Sub Units　サブユニットを選択します。

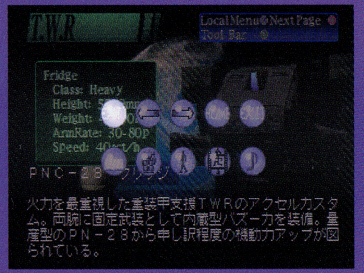
T.W.Rにはサブユニットを1つだけ装備することができます。
T.W.Rの機体構造によっては、装備できない物もあります。
エピソードをクリアすることによって、敵のサブユニットを手に入れることができます。

## Training　Training　トレーニング

**Act-Training アクショントレーニング**
操作の訓練を行ないます。いつでも終了することができます。

**Btl-Training バトルトレーニング**
戦闘の訓練を行ないます。いつでも終了することができます。

## Browser　Browser　ブラウザ




「ゲイルガンナー」の世界の様々な情報を得ることができます。
各情報はストーリーの進行に合わせて増えていき、１度見たゲーム中のムービーもここで見ることができます。
◎ボタンで決定します。また各画面において、
✕ボタンでローカルメニュー呼び出し、
△ボタンでツールバー呼び出し、
▣ボタンでページ送りができます。

**EXIT**
ハンガー画面に戻ります。

一画面前のページへ戻ります。

一画面先のページへ進みます。

**HOME**
ブラウザタイトル画面へ戻ります。

**TOPIC（トピック）**
様々な情報を閲覧できます。最新の「Hot News」と、XEXARの歴史を紹介した「History」があります。

**T.W.R**
登場したT.W.Rのデータを見ることができます。

**CHARACTER（キャラクター）**
登場人物のデータを見ることができます。

**MOVIE（ムービー）**
ゲーム中のムービーを見ることができます。

**SOUND（サウンド）**
ゲーム中のBGMを聞くことができます。



## Save&Load　Save&Load　セーブ・ロード

いつでもセーブ・ロードができます。（4ページ）

## Stage-Info　STAGE-INFO　ステージインフォメーション

次のフィールドと敵パイロット、T.W.Rの情報が見られます。

## Service　Service　サービス

サービス画面に入ります。
ゲーム中の様々な設定を変更することができます。（13ページ）

## Sally　Sally　出撃

戦闘に出撃します。

# Battle 戦闘画面

戦闘中の画面の見方は以下の通りです。

**作戦時間**

ミッションの残り時間が表示されます。
時間内に敵機を倒せなかった場合は、
HPの残量に関わらず、
敗北・撤退と同じ扱いになります。

**自機HPゲージ**

ダメージを受けると減っていきます。
0になると戦闘は終了、
プレイヤーの敗北となります。

**簡易レーダー**

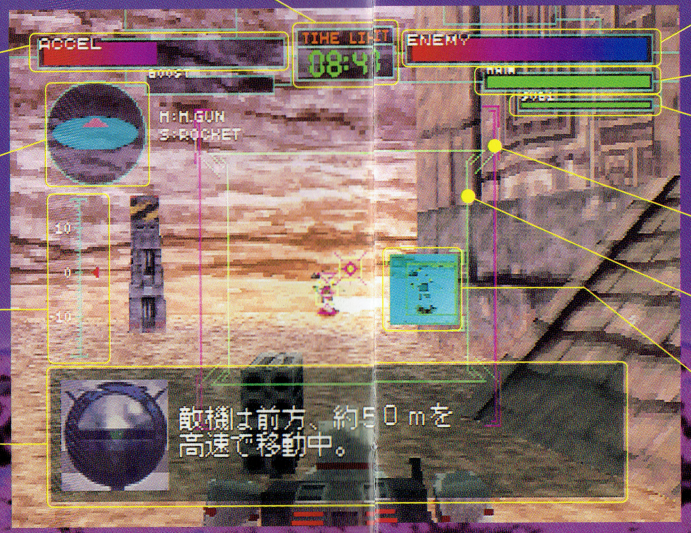
敵のおおまかな位置がわかります。

**角度計**

自機の視点の角度を示します。

**ナビゲーション・ウィンドウ**

SELECTボタンで呼び出す
ウインドウです。
ナビゲーターが敵の位置を詳しく
教えてくれます。
また、敵の通信が入る時もあります。




**敵機HPゲージ**

ダメージを与えると減っていきます。
0になると戦闘は終了、
プレイヤーの勝利となります。

**メインウエポン・ゲージ**

使用すると減っていきます。
0になるとしばらく使用不能になり、
一定時間でチャージされます。

**サブユニット・ゲージ**

使用すると減っていきます。
0になるとしばらく使用不能になり、
一定時間でチャージされます。

**メインウエポン・サイトフレーム**

敵をこの中に捕捉すると
メインウエポンの使用が可能となります。

**サブユニット・サイトフレーム**

敵をこの中に捕捉すると、
サブユニットの使用が可能となります。
サブユニットによっては、
サイトのないものもあります。

**ターゲット・ズームウインドウ**

敵機をロックオンしていれば、
間に障害物を挟んでいても、
相手の姿をウィンドウに表示し位置を
知ることができます。

# Free battle フリーバトル

自由な設定で対戦を行ないます。CPU対戦か2P対戦を選択できます。
2P対戦の場合は画面を2分割にして行ないます。

メモリーカードにより、ストーリーモードのセーブデータ(T.W.Rのセッティング)を使用することができます。
ストーリーの進行具合により、選択できるT.W.Rやフィールドが増えていきます。
ストーリーモードのセーブデータがなくても対戦できます。

ストーリーモードのセーブデータを使用する場合は、最初の画面でデータをロードしてください。
Slot(メモリーカード差込口)1とSlot2、両方のデータが使用できます。

CPU対戦か2P対戦を選択します。

セーブデータを使用する場合は、「Select」でファイルの選択をしてください。
※最初の画面でデータをロードしていないと、選択できませんので注意してください。

**T.W.Rを選択します**
セーブデータがない場合は、初期設定の3機のみ選択できます。

**サブユニットを選択します**
セーブデータがない場合は、初期設定の3ユニットのみ選択できます。

**パイロットを選択します(VS CPU戦の思考パターンに影響します)**
セーブデータがない場合は、アクセル、リピッシュ、ドーリーの3人のみ選択できます。

1P、2P、共に決定するとフィールドの選択画面に行きます。
※CPU対戦の場合は、プレイヤー側の設定を決定した後、CPU側の設定を選択します。

**フィールドを選択します**
セーブデータがない場合は、練習用のステージのみ選択できます。

全てを選択して、OKなら対戦に入ります。



# Service サービス画面

ゲーム中の様々な設定を変更することができます。

## Controller　Controller　コントローラ

戦闘時のコントローラ操作を変更することができます。
気に入ったキー配置をメモリーカードにセーブすることもできます。

操作を変更したいキーに赤いカーソルを持っていき◎ボタンを押します。
その後青いカーソルを入れ替えたいキーに持っていき、◎ボタンを押すと入れ替わります。
気に入ったキー配置をセーブ・ロードしたい時は、OptionでSave&Loadを選択してください。
キー配置は4つまでセーブできます。また、Default(初期設定に戻す)やCopy(コントローラ1のキー配置をコントローラ2にコピーする)もOptionで行ないます。

## GameRank　Game Rank　ゲームランク

ゲームの難易度を選択することができます。
Novice(易しい)とAdvanced(難しい)の2種類があります。

## MissionTime　Mission Time　ミッションタイム

戦闘時の作戦時間を選択することができます。
5分・10分・20分・∞(無制限)の4種類があります。

## CameraType　Camera Type　カメラタイプ

戦闘時のカメラ視点を選択することができます。
自機が画面上に見える「Action」とコクピット視点の「Cockpit」があります。

## Sound　Sound　サウンド

ゲーム中の音楽をステレオかモノラルに選択できます。

## Vibration　Vibration　バイブレーション

DUALSHOCKの振動をONかOFFに選択できます。

## Exit　Exit

サービス画面を終了します。

## Dolly

**ドーリー**

アクセルの搭乗する「軽機動空母ファンガレイ」の管理コンピュータ。冷静な分析力と正確な判断力でアクセルを助ける。ドーリーは艦内に複数の本体を持ち、プログラム・コアが行ったり来たりする浮動型人工知能である。

## Grave Accel

**グレイブ・アクセル**

言わずと知れた超一流XEXAR。その卓越したT.W.R戦闘戦術は、攻守両面において他の追随を許さない。他人に対してはマイペースを保ち、つかみどころがない。タマゴ料理が好物。

## Lippisch Kersuan

**リピッシュ・カースワン**

「クロスランス」から逃げ出してきた少女。アクセルに助けを求め、メカニックとして働く。メカニックとして高い能力を持つ彼女だが、T.W.Rパイロットとしての腕は最悪の部類に入る。

## Balion Rockfield

**バリオン・ロックフィールド**

「クロスランス」のリーダー。革命を起こすため、遺跡の技術を必要とする。以前は中央宇宙軍のエースパイロットであり、その戦闘能力はいまだ衰えることがない。

## Mistress

**ミストレス**

バリオンと手を組む謎の女。目的も正体も全く不明。

***T.W.Rとは…***

T.W.Rは、Tag Walker Regional の略である。
局所作業用歩行機械と直訳できるが、
現在は戦闘用人型兵器の総称として使われる。
多目的戦術用途に対して、
各々の機体が特化する形で
バリエーションが増えた。
基本的に固定武装を持ち、
汎用性のためにサブユニットスロット
をひとつ装備している。
語源は先に実用化されていた
Tag Walker（作業用大型機械）である。

# ATC-35

**ブレイブガスト**

機動性能を核に汎用性を重視した主力戦闘用T.W.Rのアクセルカスタム。固定武装は携行用マシンガン。能力は平均的に高く、あらゆる状況にそれなりに対応できる。



# NCC-91

**スティルト**

他の戦闘性能を犠牲にして機動性を極限まで高めた局所用途T.W.Rのアクセルカスタム。固定武装は遠距離戦を想定した携行用ライフル。平地高速戦闘向き。

※他にもT.W.Rは多数登場します。

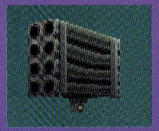
# PNC-28

**フリッジ**

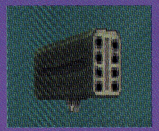
火力を重視した重装甲支援T.W.Rのアクセルカスタム。固定武装は両腕内蔵型二連装バズーカ。量産型PN-28から申し訳程度の機動力アップが図られている。

# Sub unit サブユニット

## 初期装備のサブユニット



### ロケット
直線的な軌道を描くロケット弾。
敵機をサイト内に捕らえると発射可能になる。
標準的な装備。

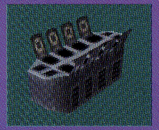


### ミサイル
敵を追尾する誘導ミサイル。
敵機をサイト内に捕らえると発射可能になる。
使い勝手の良いユニット。

### グレネード
大きく弧を描いて、一定距離に着弾するグレネード弾。サイトはなく、いつでも発射できる。

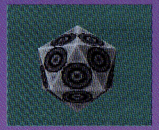
## エピソードをクリアしていくと手に入るサブユニット

### マイン
機体後部に射出する見えない地雷。敵機が触れると大爆発を起こす。自機に攻撃判定はない。一定時間経つと自然に爆発する。



### フロートマイン
機体の上空に打ち出す、空中浮遊型砲台。
射程距離に入った敵を狙撃する。
一定時間経つと自然に爆発する。

### エアマイン
機体の上空に打ち出す、空中浮遊型機雷。
機体が触れると大爆発を起こす。
自分自身にも攻撃判定があり、
一定時間経つと自然に爆発する。



### ブレス
ボタンを押した瞬間、自機の周囲にプラズマを張り巡らし、範囲内の敵にダメージを与える。
エネルギー消費が大きく、
連続では２回の使用が限界。

### アタックビット
敵機に照準を合わせてボタンを押すと、４個のビットが熱源を感知し、敵方向に移動して攻撃を加える。
ビットの航続時間の限界に達すると、機体の周囲に装備され、エネルギーがチャージされると再び使用可能となる。

### コマンドビット
基本的にアタックビットと同じだが、
性能の面で若干異なる。

※他にもサブユニットは多数手に入ります。

**Q.** 最初の面で敵が建物から出てきません。

**A.** スタート地点、右手の建物のエレベータで２階に上がり、クレーンを倒して敵が潜む左の建物の２階へ潜入してください。しばらくすると敵が外に出てきます。２階の床を破壊して乗り込むのもいいでしょう。

**Q.** ロックオンできません

**A.** メインウエポンは、ロックオンしなくても自由に発射できます。サブユニットに関しては、サイト内に敵を捉えると自動的にロックオンしている状態になります。サブユニットの種類によっては、ロックオンの必要のない物、サイトのない物があります。

**Q.** 敵が見つかりません

**A.** セレクトボタンで簡易レーダーを呼び出してください。レーダー表示とナビゲーションによるメッセージで、敵の位置を教えてくれます。

**Q.** 敵が倒せません

**A.** ひとつの場所にじっとしていると狙い撃ちされ易いので、ジャンプやダッシュ、左右の平行移動をうまく使いましょう。攻撃方法は一撃離脱といった感じに、焦らず、作戦行動時間を有意義に使いましょう。あとは地形を有利に使い、サブユニットはミサイルなど誘導兵器を使うといいでしょう。

**Q.** T.W.Rが使用できません。

**A.** １度敗退すると、その時に使用したT.W.Rは修理中になり、そのステージでは使用できません。タイムアップや撤退を選択したとしても、修理中になります。同一のT.W.Rでは、１ステージにつき１度の出撃しかできません。

**Q.** サブユニットが装備できません

**A.** T.W.Rによっては、構造上装備できないサブユニットがあります。セッティング画面で×印がついている場合は、装備することができません。

## "GALE GUNNER" Staff

### 「Tetsuwan Team」

企画
三田 浩
石塚 仁徳
乾 智之
長島 裕
渡辺 誠

キャラクターデザイン
乾 智之

メカニックデザイン
鳥居 敬史
伊代 武彦
上田 哲也
安藤 昌弘
伊藤 正樹

シナリオ
石塚 仁徳
安藤 昌弘

絵コンテ
大関 康二
伊藤 正樹

グラフィック
鳥居 敬史
伊代 武彦
上田 哲也
高村 誠
保坂 賢治
大関 康二
黒田 妙子
安藤 昌弘
河辺 篤伸
伊藤 正樹
木内 紀綱

ムービー
伊藤 正樹
竹松 慶治
前田 雷

サウンド
井元 雅也
村上 博美
山田 康二
船根 洋明

プログラム
石塚 仁徳
伊藤 光弘
合田 浩
椎木 健介
矢崎 到

ディレクター
石塚 仁徳

プロデューサー
三田 浩



### Voice Cast

| | |
|---|---|
| Accel | 山寺 宏一 |
| Lippisch | 鉄炮塚 葉子 |
| Dolly(Julia) | 新山 志保 |
| Antonio(Judo) | 今村 直樹 |
| S.Hammer | 坂本 正吾 |
| Stinger | 西脇 保 |
| Trash | 井上 隆之 |
| Announcer | 宇和川 恵美 |
| Operator | 渡辺 和彦 |
| Abel | 中尾 みち雄 |
| Mistress | 折笠 愛 |
| Balion | 家弓 家正 |

### エンディングテーマ

"JUSTICE IN THE DARK"
～時の奇跡～

words: 末村 謙之輔
music: 末村 謙之輔
voice: 石橋 千恵

### 製作協力

青二プロダクション
Studio PJ
モーションキャプチャースタジオ ダイナモ

# Users support ユーザーサポート

## アスキーゲームユーザーサポート

このゲームの内容・ヒントについての、電話、手紙などの質問には、一切お答えできません。
また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
株式会社アスキー　ゲームユーザーサポート係

TEL. 03-5351-8499 または 03-5433-7152
(土・日・祝日を除く 10:00～12:00/13:00～17:00)

このソフトウェアならびに解説書を賃貸業に使用することを禁じます。
またこのソフトウェアならびに解説書の全部または一部を個人的に使用の場合を除き、
(株)アスキーからの文書による承諾を得ずにいかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

アスキーエンタテインメントホームページ　http://www.ascii.co.jp/et/



## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

SLPS 02596

©2000 ASCII Corp.
"PS", "PlayStation" and "DUAL SHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.